輸入規則

開始前請

加入遊戲輸入:

玩家名稱 “/” join

開始遊戲輸入:

Start

遊戲開始時

吹牛時喊:

玩家名稱,”個數”,”數字”

Ex:

我,1(個),1(數字)

覺得對方吹牛要抓時:

自己名稱,”抓”

\*\*\*\*中間都以” , ”區隔\*\*\*\*\*

Class Player

data:list 玩家開始時的遊戲資訊 例如骰子數量

name:string

Name():string //回傳player的名字

Data():tuple//回傳你的骰子

Class Game

member:list 儲存成員 成員為player類別

I:標記第幾個玩家用的

Time:計次用的

Join():Void 將player插入member裡

Class DiceGame(Game)

StartData(): Void

//將隨機六個數字插入player 裡的data 並sort

StartGame():Void

// 輸入資料(格式(上面有寫))並傳到ReviewInpu裡檢查是否錯誤 抓了就 呼叫WinOrLose(inpu,stander,member)檢查是否獲勝

ReviewInpu():Boolean or None

//傳入 妳的輸入

//檢查是否有錯誤輸入 無回傳True 錯誤回傳字串

WinOrLose(inpu,stander,member):檢查是否正確